

認知言語学の用法基盤モデルから考えるオノマトペの学習教材

—コンテキスト重視の構文獲得のために—

横浜国立大学 橋本ゆかり

1. 本研究の背景と目的

- 1) 欧州の現状: 教材が不足気味⇒現場の教師の声「生徒の学習意欲を保つのがむずかしく、アクティブな活動素材が足りない」
- 2) オノマトペ: 動作や事態の様相をわかりやすく伝えるためのもの←日本語に多く、慣習と日本人の感性から生まれた日本の文化⇒学習者にとっては形式と意味の結びつきが不明瞭。理解できてもなかなか使用に至らない。
オノマトペの使用パターン(影山 1996, 玉岡・木山・宮岡 2011): ・同じ動詞と共起することが多い。・「と」を伴うか、無助詞のままの場合などがある。・「する」とくっ付き動詞化することも多い。⇒ある程度使用パターンは決まっている。
- 3) 理論的背景: 認知言語学の用法基盤モデル(英語習得)(Tomasello 2003) = 外界の経験の中でパターン(構文)が習得される。
←日本語習得でも実証的に有効性が示される(橋本2011, 2018)⇒コンテキスト重視で、パターンを意識させるゲームを考案。
⇒本発表の目的: 用法基盤モデルの考えに基づいた考案したゲーム式のオノマトペ教材を実践
⇒オノマトペやオノマトペ構文のむずかしさを探り、提案したゲームのアクティブラーニング素材としての効果を示す。

ゲーム案と実践内容

ゲーム: 日本語学習者をグループ分け、各グループに日本語母語話者(判定者)を配置。
オノマトペカードと動詞カードを複数枚用意して裏にして置いておく。

オノマトペカード: ぼかぼか、ぞくぞく、げらげら、どきどき、しくしく、ぶるぶる、はらはら、にこにこ、ずきずき
動詞カード: 話せない、笑った、泣いていた、震えた いい気持ちだ、落ち着かない、痛かった、など

①オノマトペカード1枚と動詞カード(下の句)1枚を引く。

②オノマトペと動詞の間に必要な言語要素(「と」「して」等)を入れ、かつ上に状況を表す節等をつけて文を完成させる。完成例 上の句(自作) オノマトペ と/して 下の句

彼に会うと どきどき して 話せない

③正しい文を多く作った者が勝ちである。

判定の観点: a.オノマトペと動詞との組み合わせ、b.接続形態、c.状況を表す節等。状況・心情等が曖昧である場合、聞き返すことで参加者の考えるコンテキストをイメージし、その適否を判断

2. 研究方法

調査協力者: 日本語学習者6名(ウズベキスタン1名、内モンゴル1名、中国4名)(日本語能力N1)。

各グループの判定者: 日本語教育の知識をもつ母語話者

①実践中のビデオ撮影と観察②直後事後に質問紙調査とインタビュー

観点: 感想、オノマトペの学習効果、第二言語習得の理論からのメタ的分析・評価、等。

3. 結果と考察(以下、「」内の文は参加者のコメント)

- 1) オノマトペの困難点と学習効果 ①オノマトペのコアの意味、②共起動詞、③接続形態、④使用コンテキストで多くの誤用を確認。
●「オノマトペの動詞との関係(繋ぎ方)など、大変勉強になった」「よく使われるセットみたいな使い方が勉強になった。」「しくしく泣く」「くすくす笑う」を対照させて学習した⇒**動詞とのセット、コロケーション学習**
●「オノマトペは大量で音声、形態がかなり似ているので、今回その違い、例えば、「しくしく」と「くすくす」、「ぼかぼか」と「ぼろぼろ」が明確にわかるようになった」「がたがた」のイメージがなくて知らなかった。「ぶるぶる」と「ぞくぞく」も使えるようになった」「しくしく」と「ちくちく」の違いがわかった」「しくしく泣く」が小さい声で泣くと言うことがわかった。「げらげら笑った」も初めて知った。～さんの文のコンテキストでわかった⇒**対照比較学習**
●「「ぞくぞく」は驚いたと言う意味だと思っていた。「ぞ」が音が大きくて怖い感じだから。ホラーに関する気持ちと説明してもらい、でも楽しみという気持ちだとわかった」「お腹がぱんぱん」と言う意味は知っていたが、物が入って「ぱんぱん」ということを知った⇒**コアの意味の学習**

参加者の誤用産出例

「転んで、足がしくしく痛かった」
「急におもしろいことを思い出して、自分でぶるぶる笑った」
「お正月に帰りたいくて、ぼかぼかして落ち着かない」
「映画を見ることで、感動されて、涙がぼかぼか」
「転がってしまって、体がくすくす痛かった」
「先生に叱られて、教室の隅にくすくす泣いていた」
「大嫌いな人が彼女にふられたと聞いて、はらはらと笑った」
「おどされて、ぞくぞくと一時何も話せなかった」
「試験会場に行ったら、ぞくぞく落ち着かない」

2) 習得における効果

- 「その場で自分の考えを伝えられて、どこにミスがあるのかがすごく印象深い」⇒**使用に至るまでの複数のルール・知識のうち、どこが間違っているのかへの気づき**
- 「口頭で言って書いてまたその場でフィードバックして頂き、偶発的な勉強になりよく覚えられた」「普段あまり使わないオノマトペをアウトプットしてみて正解に辿り着く」「他の人の文を聞いてコンテキストがわかった」⇒**アウトプットとインプット(フィードバック、他の人の文)の効果**
- 「文を作った場面を覚えることがよかった」「場面で勉強でき、深く印象に残ります」⇒**コンテキストとの結びつき** ●「明示的学習よりも偶発的学習のほうが記憶に残る。この点で有効」「偶発的学習になりよく覚えられた」⇒**偶発的学習と記憶効果** ●「オノマトペは学習者にとって難しくなかなか覚えられない。こういう場合ゲームをしたほうが学習者の興味を引くことこともできるし、学習者も楽に覚えられる」「ゲームが大好きです」「楽しい学習環境」「積極的に学習と会話」「文を作れない学習者もチャレンジして覚えていくことができる」「楽しく偶発的に覚えられる」⇒**ゲーム式による動機付けとチャレンジの誘発**

4. 結論

- 1) N1レベルの学習者の知識の実態: オノマトペの正確なコアの意味を理解しておらず、動詞との共起性、使用コンテキストの知識がない。同じ動詞に対する複数のオノマトペの知識が混在。音の近接性から間違ったイメージづくり。結び付ける機能辞の知識が曖昧。
⇒曖昧な知識を正し、宣言的知識獲得の促進。2) ゲームの実践効果: 動機付けを高め、インプット、アウトプット、偶発的学習を創発。
←第二言語習得理論に沿う結果。ピア活動による最近接領域(ビゴツキー2001)を埋める活動⇒知識の相互作用による習得促進。
- 3) 用法基盤モデルの考えに沿った教材の有効性←オノマトペとコンテキストとのマッピングを促進。

付記: 本ゲーム教材は、大竹文美、西村佳実と共同で開発している教材の1部である。

参考文献:

- 影山太郎(1996)『動詞意味論—言語と認知の接点』くろしお出版
玉岡賀津雄・木山幸子・宮岡弥生(2011)「新聞と小説のコーパスにおけるオノマトペと動詞の共起パターン」『言語研究』139: 57-84
橋本ゆかり(2011)『普遍性と可変性に基づく言語構造の構築メカニズム—用法基盤モデルから見た日本語文法における第一言語と第二言語の異同—』風間書房
橋本ゆかり(2018)「用法基盤モデルから辿る第一・第二言語の習得段階—スロット付きスキーマ合成仮説が示す日本語の文法」風間書房
Tomasello, M. (2003) Constructing a language: A usage-based theory of language acquisition. Cambridge, MA: Harvard University Press.
Vygotsky, L.S. (1934)『思考と言語』柴田義松訳(2001)新読社